



Frames 4

Créditos

Frames™

Programadores: Rodger Cook, Michael Brewer, Michael Carson, Jeremy Wood

Diseño: Rodger Cook, David Wagner, Dallas Jones, Melinda Kolk

Manual del usuario de Frames

Autores: David Wagner, Melinda Kolk

Editores: Carolyn Daly, Dallas Jones, Elizabeth Buyer

Ayuda de Frames

Autores: Dallas Jones, David Wagner

Programador: Dallas Jones

Biblioteca

Artistas: Melinda Kolk, Doug Sherman Jr., David Wagner, Gene Bias

Agradecemos especialmente a Linda Cooper y Mindy Cavanaugh por habernos permitido usar sus imágenes "Ducks in a Row".

Aviso de derechos

Frames y Manual del usuario de Frames

©2009 Tech4Learning, Inc.

Reservados todos los derechos.

Queda prohibida la traducción de esta publicación a ningún idioma, sin la autorización por escrito de Tech4Learning, Inc.

Tech4Learning y Recipes4Success son marcas comerciales registradas de Tech4Learning, Inc. Frames, el logotipo de Frames, el personaje de Clayton, el personaje de Zoe y el logotipo de Tech4Learning son marcas comerciales de Tech4Learning, Inc. Otras marcas y marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios.

Para obtener información acerca de otros productos de Tech4Learning, visite nuestro sitio web en:
<http://www.tech4learning.com>

Para conocer más material de capacitación, visite nuestro sitio web de soporte en:
<http://www.recipes4success.com>

Si desea comunicarse con el servicio de atención al cliente y soporte:

Atención al cliente: 877-834-5453 o info@tech4learning.com

Soporte técnico: 619-563-5348 o support@tech4learning.com,

de 8.00 a 17.00, hora del Pacífico, de lunes a viernes, menos los días feriados.

Índice

Requisitos del sistema.....	4
Registro de Frames	5
Interfaz de Frames	6
Comenzar con Frames	9
Usar la herramienta Forma	9
Dibujo de un triángulo y objetos de la capa.....	11
Duplicar una forma	12
Cambiar las curvas de una forma.....	13
Cambiar el tamaño de una forma y desplazarla.....	14
Guardar	15
Arrastrar y agrupar formas.....	16
Usar la herramienta Lápiz.....	19
Duplicar un marco	21
Obtener una vista previa de la animación	24
Cambiar la duración del marco	24
Agregar un fondo	25
Agregar un marco nuevo.....	27
Agregar texto	27
Dar formato al texto.....	28
Agregar una transición.....	29
Grabar narración	30
Crear una película	33
Referencias.....	34
Capturar marcos desde una cámara DV o USB.....	35
Agregar un sonido de iTunes.....	36
Buscar en la biblioteca.....	39
Recorrer y ampliar un marco	41
Animar un objeto de texto	43
Utilizar una clave de color	45
Alinear marcos.....	47
Recortar una animación	49
Cambiar el tamaño de una animación.....	51
Cambiar el idioma del programa	52
Utilice el sistema de ayuda	53

Introducción

Bienvenido a Frames.

Este manual lo guiará durante la instalación inicial y el registro de Frames.

Una vez finalizada la instalación, utilice el tutorial paso a paso para crear su primera animación en Frames.

En este manual se utilizan capturas de pantalla de Macintosh y Windows en forma intercambiable, ya que Frames se ve y funciona igual en ambas plataformas. Cuando comienza a utilizar Frames, la principal fuente de referencia para las dudas sobre las funciones de Frames es el sistema de ayuda. Puede encontrar más tutoriales y material de referencia en el sitio web de Recipes4Success: www.recipes4success.com.

Requisitos del sistema

Macintosh:	Windows:	Linux:
G3 de 800 MHz, o superior	Pentium III de 800 MHz, o superior	Pentium III de 800 MHz, o superior
OS 10.4, o superior	Win XP o Vista	Edubuntu/Ubuntu 7.1 o SUSE 10.3
512 MB de RAM	512 MB de RAM	512 MB de RAM
1 GB de espacio disponible en el disco duro	1 GB de espacio disponible en el disco duro	1 GB de espacio disponible en el disco duro
Resolución de 1024 x 600, o superior	Resolución de 1024 x 600, o superior	Resolución de 1024 x 600, o superior

Hardware y software adicionales:

Conexión a Internet: Para obtener acceso a los medios en línea, necesitará una conexión a Internet.

Captura fija de las cámaras DV/USB: Para la captura de imágenes, se requiere un puerto FireWire y una videocámara digital compatible con iEEE 1394, o una cámara digital USB compatible con QuickTime.

Grabación de sonido: para digitalizar el sonido, debe tener micrófono incorporado o un micrófono externo compatible.

Registro de Frames

Inicio de Frames.

Aparece el cuadro de diálogo Registro.

Introduzca el código de registro que aparece en el embalaje del producto o el acuerdo de licencia en el campo Código de registro.

Haga clic en el botón **Continuar**.

Se abre el navegador web en la página de registro del producto.



Especifique su información de contacto.

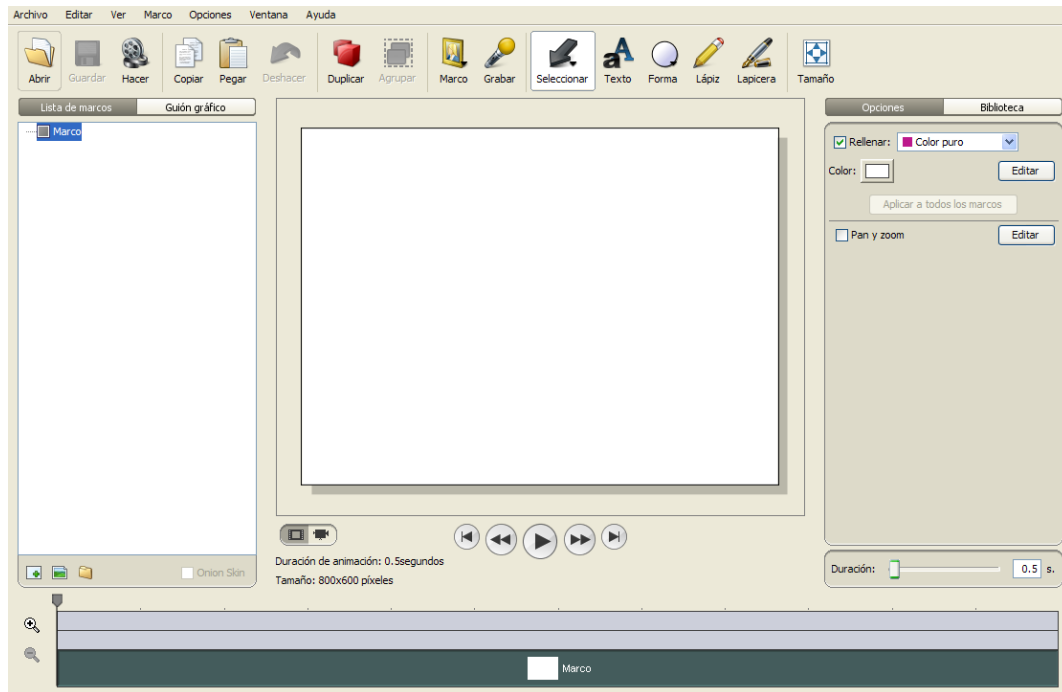
Haga clic en el botón **Enviar solicitud** ubicado en el margen inferior de la página, para completar el proceso de registro.

Cuando haya terminado de registrar su copia de Frames, cierre la ventana del navegador.

Nota: Si instalará Frames en varias computadoras, sólo necesita enviar el registro una vez.

Interfaz de Frames

Frames presenta una interfaz intuitiva con botones que le permite combinar dibujos originales, imágenes, texto y sonido para crear animaciones.

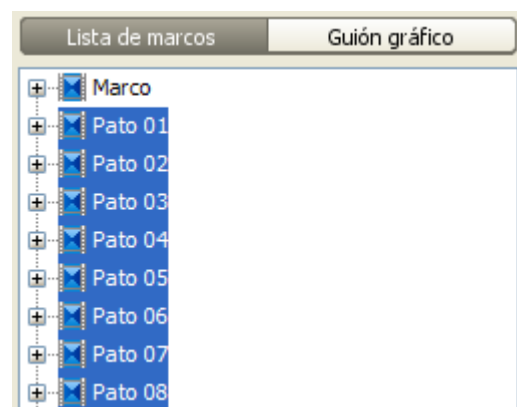


Barra de herramientas

La barra de herramientas contiene botones para las funciones más comunes de Frames.

Lista de marcos y Guión Gráfico

La Lista de marcos y el Gráfico muestran todos los marcos de una animación. Puede utilizarlos para seleccionar o eliminar marcos, y para cambiar el orden de los marcos de una animación. La Lista de marcos muestra cuatro componentes de la animación: Marcos, Grupos, Objetos y Transiciones. El Guión Gráfico muestra tres componentes de la animación: Marcos, Grupos y Transiciones.



Los **Marcos** son los bloques a partir de los cuales se crea una animación. Un marco es la unidad de tiempo básica en Frames. Puede ajustar la sincronización de cada marco en una animación.

Los **Grupos** son conjuntos de marcos. Cuando crea una transición o un efecto de texto, todos los marcos se agregan como un grupo. Un grupo puede moverse como una unidad al organizar las partes de una animación.

Los **Objetos** son los componentes de un marco. Un marco puede comprender objetos de imagen, objeto de texto y objetos de forma.

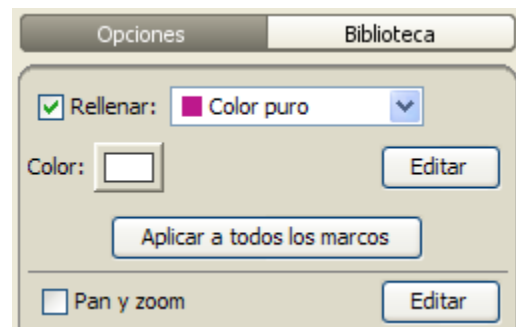
Las **Transiciones** son efectos visuales que se muestran entre los marcos.

Área Vista previa

El área Vista previa muestra una vista previa del marco seleccionado cuando está en el modo Edición. El área Vista previa muestra el avance de una fuente de video cuando está en el modo Captura. El área Vista previa muestra la animación en ejecución cuando utiliza los botones de vista previa.

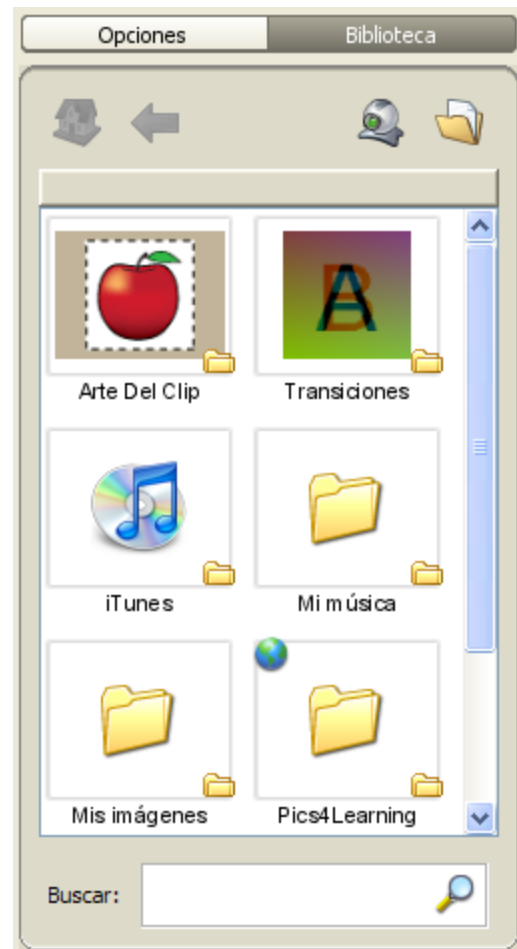
Panel Opciones

El panel Opciones muestra las opciones de edición para objetos seleccionados. Entre estas opciones se incluyen: rellenos, filtros y estilos de fuente. Haga clic en un botón de edición del panel para ver más opciones. El panel Opciones se activa cuando se selecciona la ficha Opciones ubicada encima del panel.



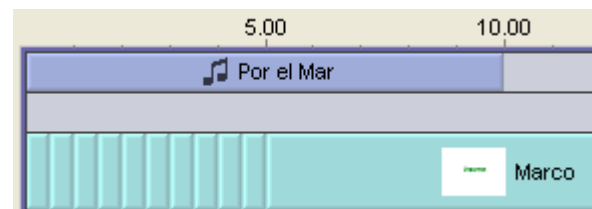
Panel Biblioteca

El panel Biblioteca muestra carpetas de fotos, clip art y sonidos que puede agregar a las animaciones. Haga doble clic en una carpeta para ver el contenido. Haga doble clic en una imagen para agregarla a un marco. El panel Biblioteca se activa cuando se selecciona la ficha Biblioteca ubicada encima del panel.



Línea de tiempo

La línea de tiempo incluye dos pistas de sonido y una pista de tiempo.



Comenzar con Frames

En este tutorial aprenderá cómo crear un reporte de noticias animado utilizando Frames. Podrá aprender a utilizar herramientas de dibujo, a agregar un fondo, un texto y transiciones, a grabar narraciones y a exportar la animación.

Usar la herramienta Forma

Puede utilizar las herramientas de dibujo en Frames para ilustrar sus propias animaciones. Utilizará esta herramienta para comenzar a dibujar un periodista de noticias.

Haga clic en la herramienta Forma de la barra de herramientas.

Podrá ver las formas que esta herramienta le permite dibujar.

Haga clic en el círculo.

El cursor se transforma en un sombreado.

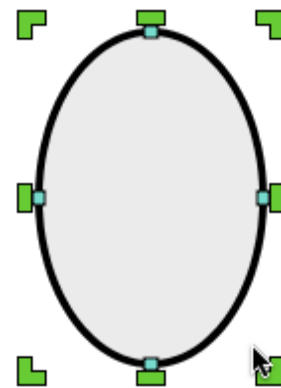
Mueva el cursor cerca del medio del marco en blanco en el espacio de trabajo.

Haga clic y arrastre para dibujar un óvalo. Esta será la forma de la cabeza de su periodista.

Suelte el botón del mouse.



+



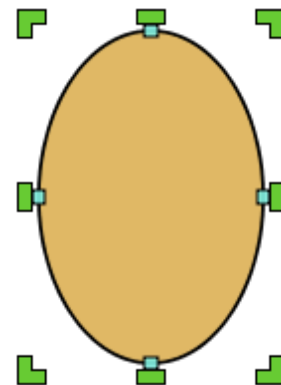
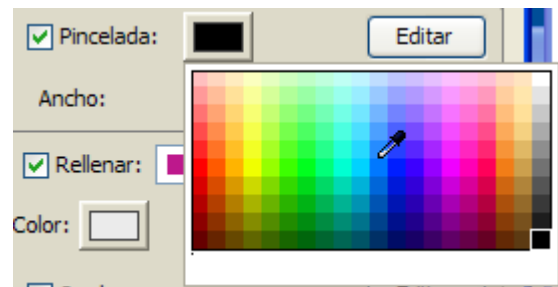
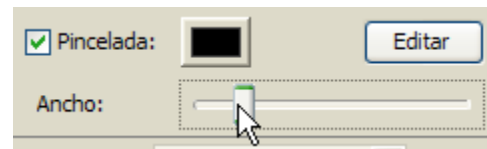
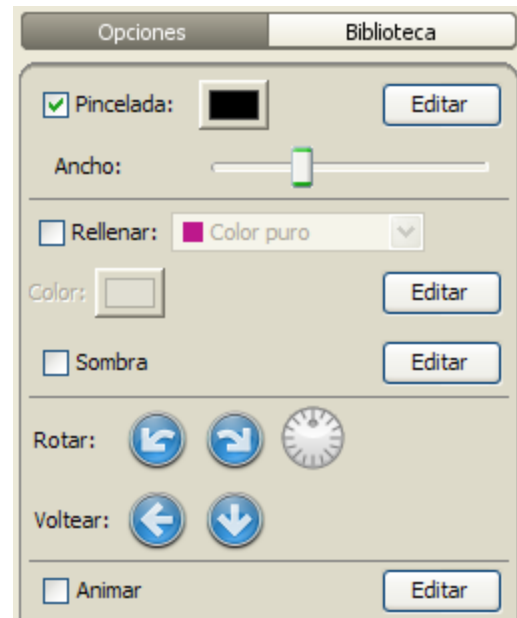
Puede cambiar el relleno y la pincelada de esta forma.

Aparecen las opciones de forma en el panel Opciones de la derecha.

Haga clic en el control deslizante Ancho de la pincelada y arrástrelo hacia la izquierda para hacer que la línea que rodea la forma sea más delgada.

Haga clic en la caja Color del área de Rellenar y seleccione un tono de piel.

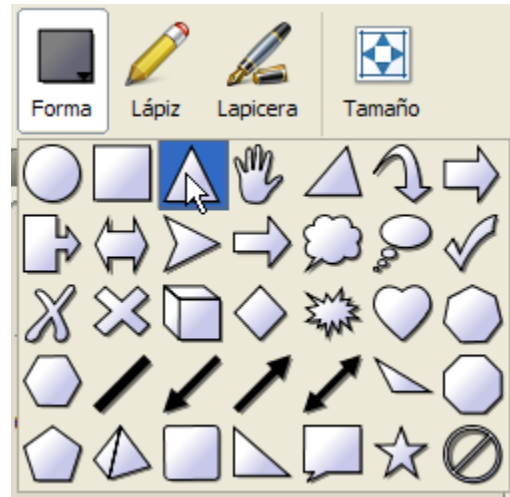
Verá que la forma en el marco se actualiza según sus elecciones.



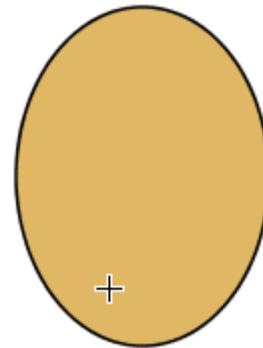
Dibujo de un triángulo y objetos de la capa

Puede utilizar la forma de triángulo para agregar un cuello.

Haga clic en la herramienta Forma otra vez y seleccione el triángulo.

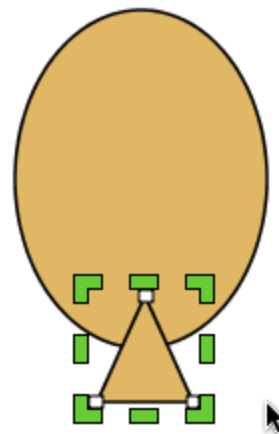


Mueva el cursor hacia la izquierda de la cara.



Haga clic y arrastre hacia abajo y hacia la derecha de la mejilla.

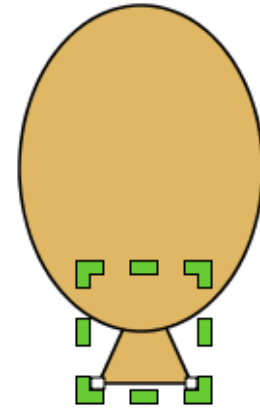
Suelte el botón del mouse.



La nueva forma del cuello está frente a la cara.

Vaya al menú Opciones y seleccione Enviar atrás.

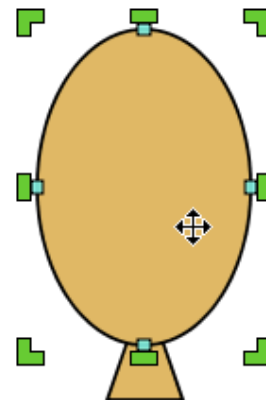
El triángulo ahora aparecerá detrás del óvalo.



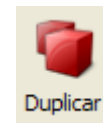
Duplicar una forma

Puede duplicar una forma.

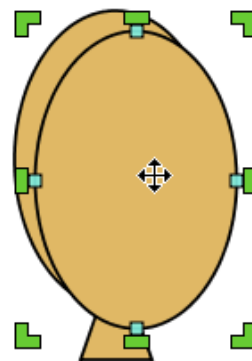
Haga clic en la forma de óvalo que dibujó para la cara.



Haga clic en el botón Duplicar de la barra de herramientas.

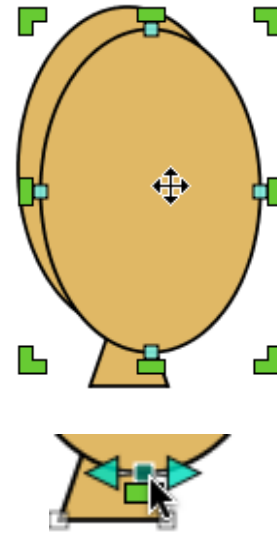


Podrá ver una copia del óvalo.



Cambiar las curvas de una forma

Puede cambiar las curvas de una forma que ha agregado. Cambiará el óvalo que duplicó para crear cabello para el personaje.



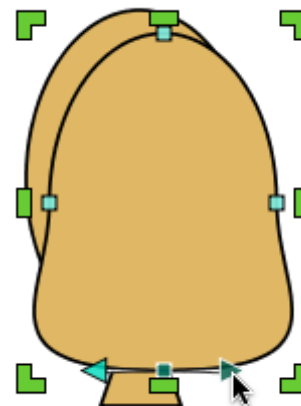
Verá cuatro cuadros, o nodos, azules en el borde de la forma. Puede cambiar la curva de la forma utilizando los nodos.

Haga clic en el nodo ubicado en la parte inferior del óvalo.

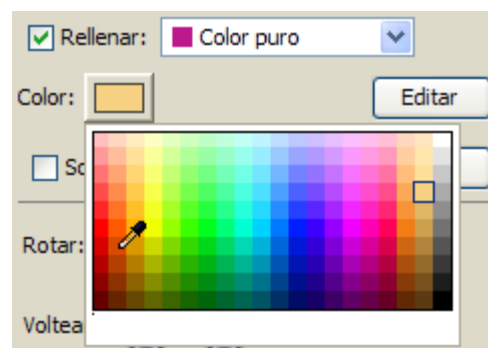
Verá dos flechas de nodo azules.

Haga clic en cualquiera de las flechas y arrástrela lejos del nodo para cambiar la forma de la parte inferior del óvalo.

Intente arrastrar de forma recta hacia la derecha o izquierda de modo de crear una línea de cabello uniforme.



Haga clic en la caja Color del área Rellenar del panel Opciones para elegir un color de cabello para el personaje.



El color de cabello cambiará.

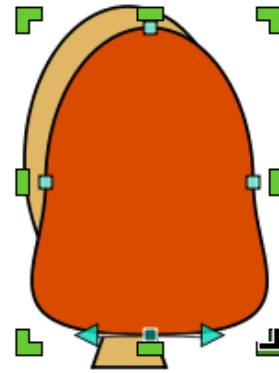
La forma del cabello aún es demasiado pequeña, no está levemente desplazada y está frente a la cara del personaje.

Cambiar el tamaño de una forma y desplazarla

Puede cambiar el tamaño de una forma y desplazarla.

El cabello debe ser más grande que la cara.

Mueva el cursor sobre una de las manijas verdes alrededor de la forma.

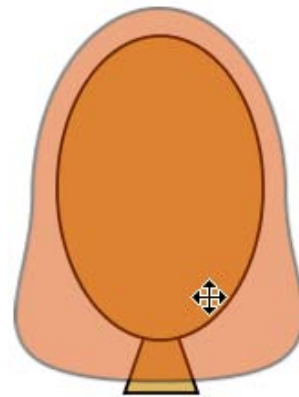


Haga clic en el cabello y arrástrelo lejos de la forma para agrandarlo más que la cara.

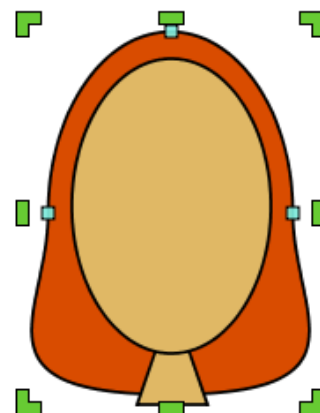
Mueva el cursor sobre el medio de la forma del cabello.

Se transforma en cuatro flechas.

Haga clic en la forma y arrástrela para colocarla directamente sobre la cara.

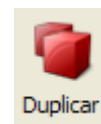


Vaya al menú Opciones y seleccione Enviar atrás.

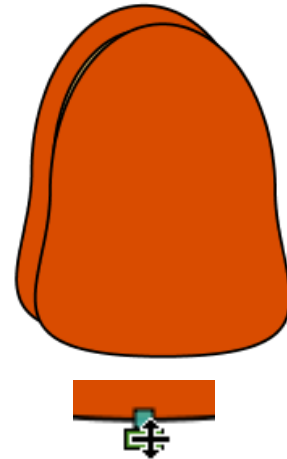


El cabello estará detrás de la cara.

Mientras esté seleccionado el cabello, haga clic en el botón Duplicar de la barra de herramientas.

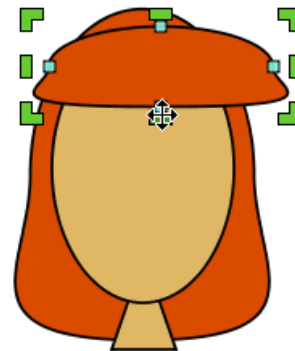


Podrá ver una copia del cabello.

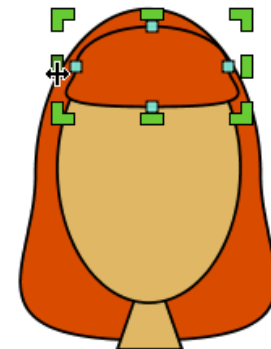


Mueva el cursor sobre la manija verde ubicada en la parte inferior de la forma.

Haga clic y arrastre hacia la parte superior de la cara para cambiar la forma grande del cabello y convertirlo en flequillo.



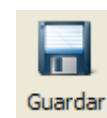
Es posible que necesite hacer clic y arrastrar las manijas a los costados de la forma para adaptarla correctamente.



Guardar

Puede guardar un archivo de Frames para poder seguir trabajando con él en otro momento.

Haga clic en el botón Guardar de la barra de herramientas.



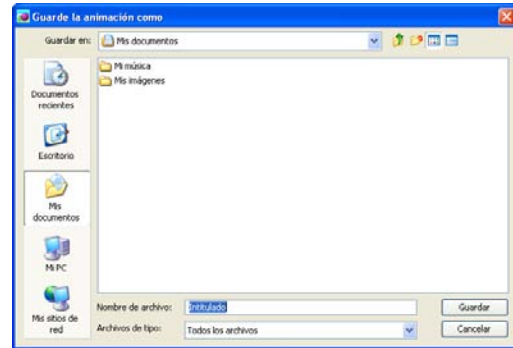
Aparece el cuadro de diálogo Guardar la animación como.

Escriba: Noticias.

Este será el nombre del archivo.

Este nombre aparecerá en el campo Nombre del archivo.

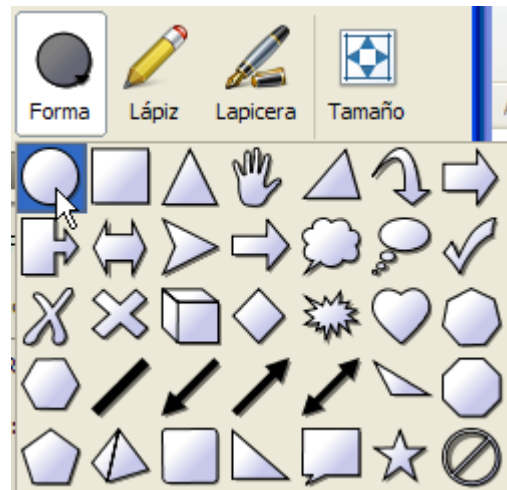
Haga clic en el botón Guardar.



Arrastrar y agrupar formas

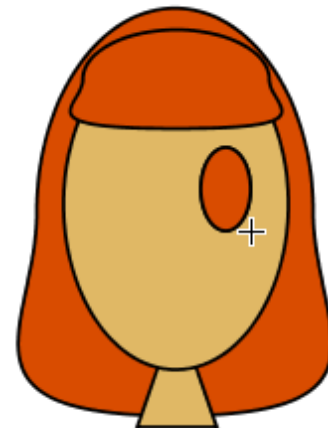
Puede agregar formas adicionales para completar la cara.

Haga clic en la herramienta Forma y seleccione el círculo nuevamente.



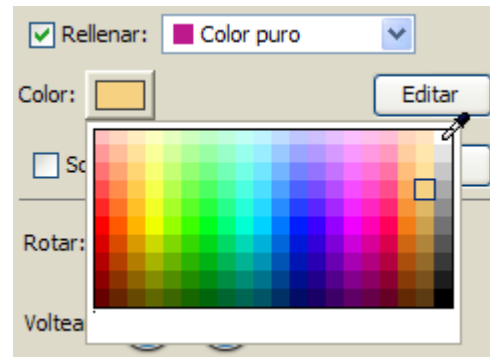
Haga clic en la parte superior de la cara y arrastre para dibujar un ojo.

Suelte el botón del mouse.

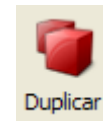


El ojo será del mismo color que el cabello.

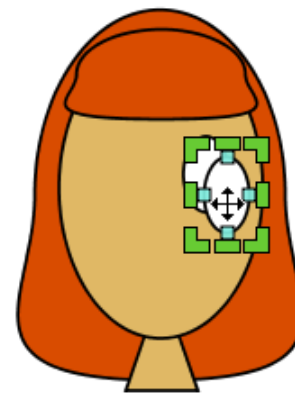
Haga clic en la caja Color del área Rellenar en el panel Opciones y seleccione el color blanco.



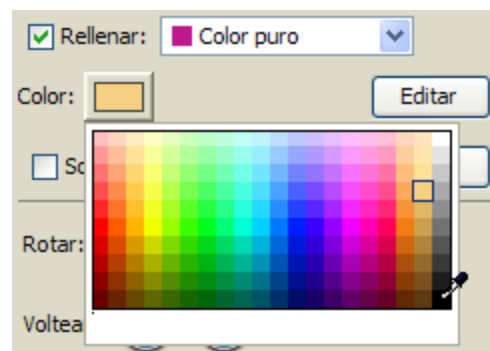
Haga clic en el botón Duplicar de la barra de herramientas.



Podrá ver una copia del ojo.



Haga clic en la caja Color del área Rellenar en el panel Opciones y seleccione el color negro.



Mueva el cursor sobre una de las manijas de esta forma.



Haga clic y arrastre hacia el medio de la forma para hacerla más pequeña y redonda.

Mueva el cursor sobre el medio del objeto.



Haga clic y arrastre para colocar esta forma sobre la parte blanca del ojo.



Si la forma es muy pequeña para arrastrarla sin arrastrar nodos, vaya al menú Ver y seleccione Manijas del nodo. Se desactivarán los nodos y será más fácil arrastrar la forma.

Haga clic fuera de la cara para ver el trabajo.

Puede agrupar objetos para facilitar su desplazamiento y duplicación.

Para agrupar estas dos piezas, necesita seleccionarlas.

Mueva el cursor sobre la parte blanca del ojo.

Verá imágenes fantasma de las manijas de este objeto cuando esté encima de él.

Haga clic con el botón del mouse para seleccionar esta parte del ojo.



Mantenga presionada la tecla Shift.

Mueva el cursor sobre la parte negra del ojo.

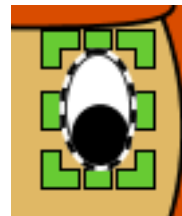
Haga clic para seleccionar esta parte.



Haga clic en el botón Agrupar de la barra de herramientas.



Se agruparán las dos partes del ojo.

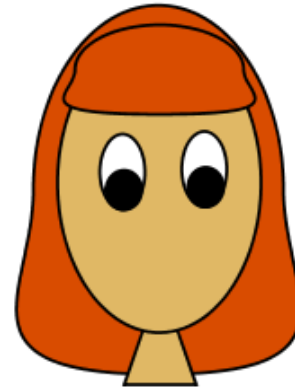


Haga clic en el botón Duplicar de la barra de herramientas.

Podrá ver una copia del ojo.

Mueva el cursor sobre este ojo, haga clic en él y arrástrelo hasta el lugar correcto de la cara.

Haga clic en el marco lejos de la cara.



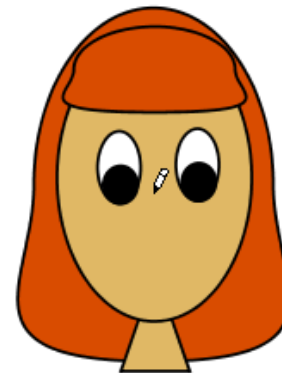
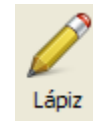
Usar la herramienta Lápiz

La herramienta Lápiz le permite agregar detalles a un dibujo.

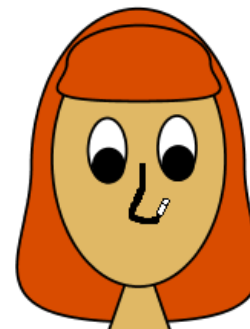
Haga clic en el botón Lápiz de la barra de herramientas.

El cursor se transformará en un lápiz.

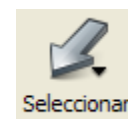
Mueva el cursor sobre la cara hasta el lugar en el que desee comenzar a dibujar la nariz



Haga clic y arrastre para dibujar la nariz del personaje.



Haga clic en la herramienta Seleccionar de la barra de herramientas.



Haga clic en el control deslizante Ancho, en el área Pincelada del panel Opciones, y arrástrelo para que la pincelada tenga el mismo ancho que las formas del resto de la cara.

Vaya al menú Editar y elija Seleccionar todo.

Se seleccionarán todas las formas del personaje.

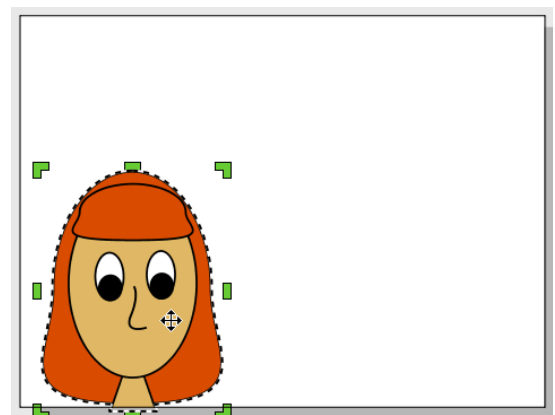
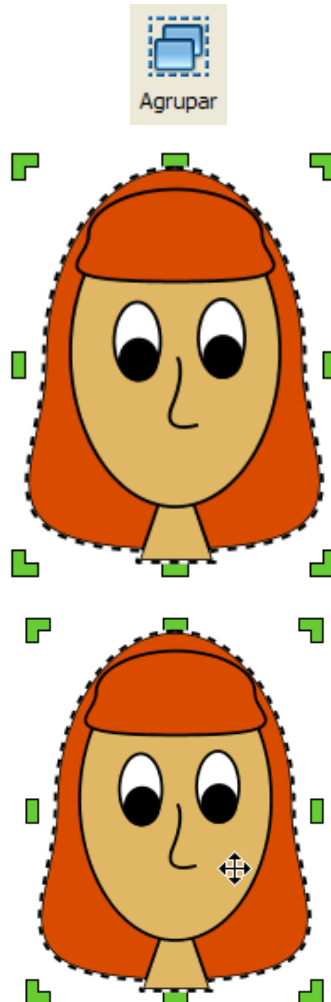
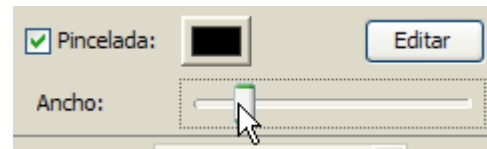
Haga clic en el botón Agrupar de la barra de herramientas.

Se agruparán todas las formas.

Mueva el cursor sobre el medio del grupo.

Se transformará en cuatro flechas.

Haga clic en el personaje y arrástrelo para colocarlo en la parte inferior izquierda del marco para que la cabeza parezca parte de un cuerpo que está fuera del marco.

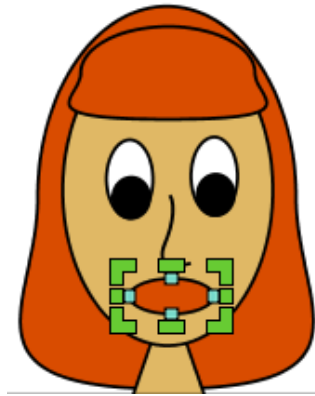


Terminar el personaje

La parte de este personaje que va a animar es la boca.

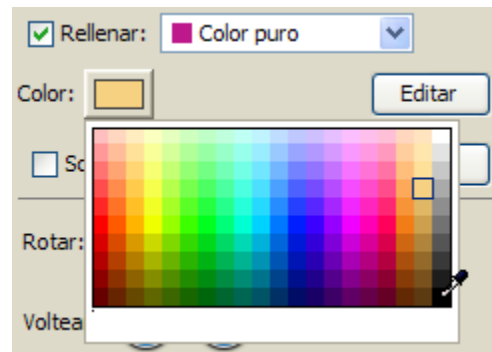
Haga clic en la herramienta Forma y seleccione la forma de círculo.

Mueva el cursor sobre la parte inferior de la cara del personaje y dibuje un óvalo.



Suelte el botón del mouse.

Haga clic en la caja Color del área Rellenar en el panel Opciones y seleccione el color negro.

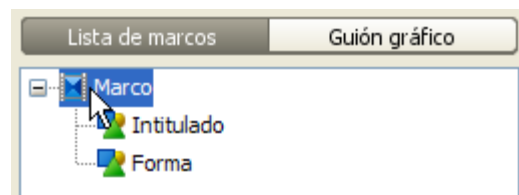


La boca ahora será un óvalo de color negro uniforme.

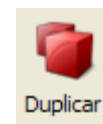
Duplicar un marco

Puede duplicar un marco completo de la misma manera en que duplicó formas individuales.

Haga clic en el marco de la Lista de marcos de la izquierda.



Haga clic en el botón Duplicar de la barra de herramientas.



Aparecerá una copia del marco en la Lista de marcos.

Haga clic en el botón Duplicar de la barra de herramientas nuevamente.

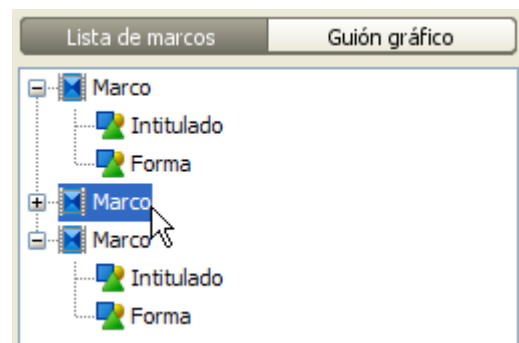
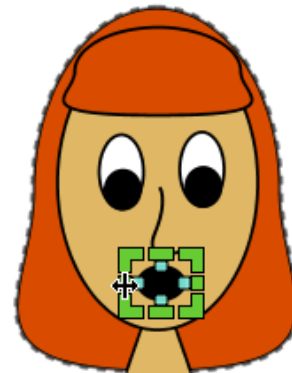
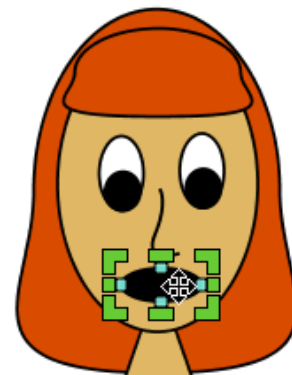
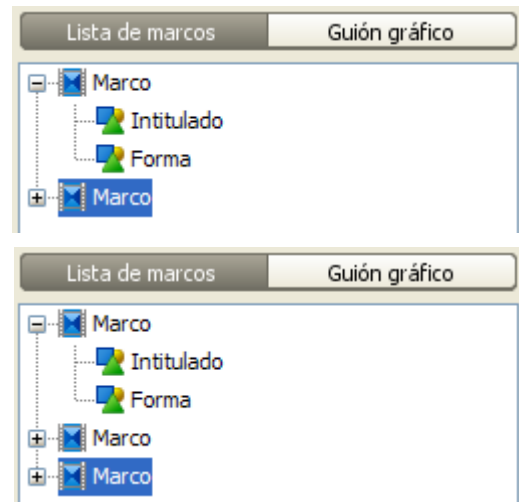
Aparecerá otra copia del marco en la Lista de marcos.

Actualmente está seleccionado el tercer marco.

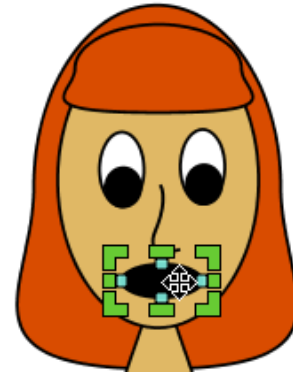
Haga clic en la boca del personaje que aparece en este marco.

Mueva el cursor sobre las manijas verdes ubicadas al lado de la boca y cámbiele el tamaño de manera que sea más pequeña y tenga forma más circular.

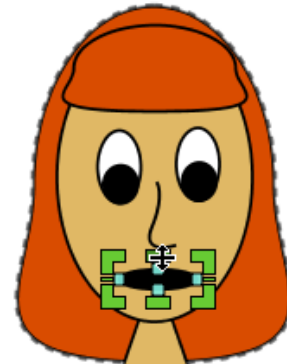
Haga clic en el segundo marco de la Lista de marcos.



Haga clic en la boca del personaje que aparece en este marco.



Mueva el cursor sobre la manija verde de la parte superior de la boca y arrástrela hacia el centro de la boca para que parezca más cerrada.



Ya ha creado tres marcos con la boca en diferentes posiciones.

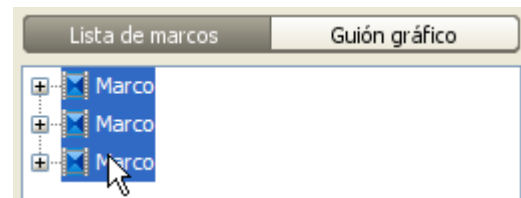
Vaya al menú Ver y seleccione Comprimir la lista de marcos.



Haga clic en el primer marco de la Lista de marcos.

Mantenga presionada la tecla Shift.

Haga clic en el último marco de la Lista de marcos.

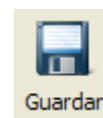
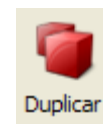


Se seleccionarán todos los marcos.

Haga clic en el botón Duplicar de la barra de herramientas 10 veces.

Ahora tendrá 33 marcos en la animación.

Haga clic en el botón Guardar de la barra de herramientas.



Obtener una vista previa de la animación

Puede realizar la vista previa de la animación.

La línea de tiempo actualmente está configurada en el último marco.

Haga clic en el botón Primer marco del área Vista previa.



Haga clic en el botón Reproducir del área Vista previa para ver la animación.



La animación finalizará en el último marco.

Cambiar la duración del marco

La boca del personaje se mueve, pero no demasiado rápido. Para que este movimiento se realice mejor, puede cambiar la cantidad de tiempo que se muestra el marco.

Vaya al menú Editar y seleccione Seleccionar todos los marcos.

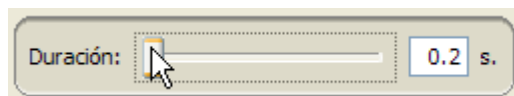
Se seleccionarán todos los marcos de la lista.

Aparecerá el controlador deslizante de duración en el margen inferior del panel Opciones.

La duración actualmente está configurada en 0,5 segundos.



Haga clic en el controlador deslizante Duración y arrástrelo hacia la izquierda para cambiar la duración de todos los marcos a 0,2 segundos.



Haga clic en el botón Primer marco del área Vista previa.

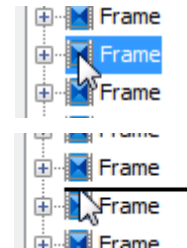


Haga clic en el botón Reproducir del área Vista previa para ver la animación.



Dado que los marcos se repiten exactamente en el mismo orden, parece que el personaje que habla repite lo mismo una y otra vez.

Haga clic en cualquier marco de la lista.



Haga clic y arrástrelo a un nuevo punto de la lista de marcos.

Repita este proceso, por lo menos, con cinco cuadros más. De esta manera, la animación será un poco más aleatoria y reflejará mejor un patrón de discurso natural.

Utilice las destrezas adquiridas para realizar la vista previa de los cambios.

Agregar un fondo

Puede cambiar el fondo para colocar al reportero en la escena de una situación de noticias.

Haga clic en la ficha Biblioteca de la derecha.



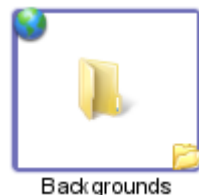
Aparecerán las carpetas en la Biblioteca.

Haga doble clic en la carpeta Pics4Learning. *Su computadora debe estar conectada a Internet para que esto funcione.*



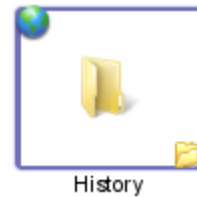
Aparecen las categorías de Pics4Learning.

Haga doble clic en la carpeta Backgrounds.



Aparecen las categorías Backgrounds.

Haga doble clic en la carpeta History.



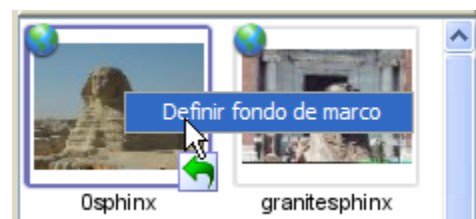
Verá las fotografías de esta categoría.

Busque una fotografía que desee utilizar para el fondo.

Haga clic con el botón derecho en la fotografía.

Aparecerá un menú contextual.

Haga clic en la opción Definir fondo de página.



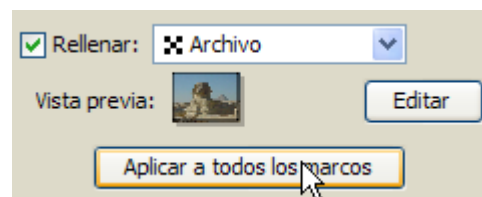
El archivo se descargará de Pics4Learning y se agregará como fondo de este marco.



Puede agregar esta imagen al fondo de todos los marcos de la animación.

Haga clic en la ficha Opciones.

Haga clic en el botón Aplicar a todos los marcos del panel Opciones.



Agregar un marco nuevo

Puede agregar más marcos a una animación, como un marco para un título.

Utilice la barra de desplazamiento ubicada junto a la Lista de marcos para volver al principio de la lista.

Haga clic en el primer marco de la lista.



Haga clic en el botón Nuevo marco en blanco ubicado en el margen inferior de la Lista de marcos.



Aparecerá un marco nuevo en la lista después del marco seleccionado.



Mueva el cursor sobre el marco nuevo.

Haga clic en el marco nuevo y arrástrelo hasta el primer lugar de la lista.



Suelte el botón del mouse.

Este marco ahora será el primero de la lista.



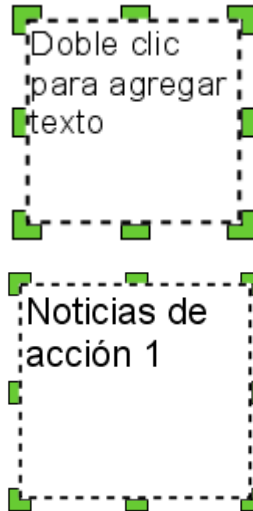
Agregar texto

Puede agregar texto a un marco para títulos, conversaciones, información o créditos.

Haga clic en el botón Texto de la barra de herramientas.



Aparece un objeto de texto en el centro del marco.



Haga doble clic en el objeto de texto.

Verá un cursor que destella.

Escriba: Noticias de acción 1

Mueva el cursor sobre una de las manijas que aparecen en el ángulo. Haga clic y arrastre para cambiar el tamaño del objeto de texto.

Repita este proceso hasta que el objeto de texto rellene el marco.



Dar formato al texto

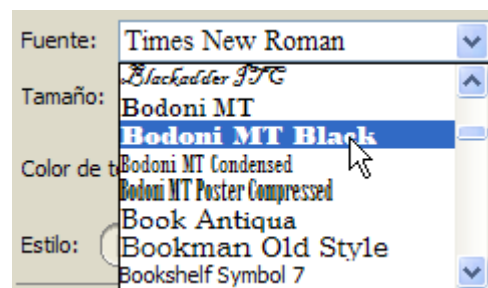
Puede cambiar la apariencia del texto.

El objeto de texto sigue seleccionado. Aparecen las opciones de apariencia de texto en el panel Opciones de la derecha.

Haga clic en el botón Centrado para cambiar la alineación.

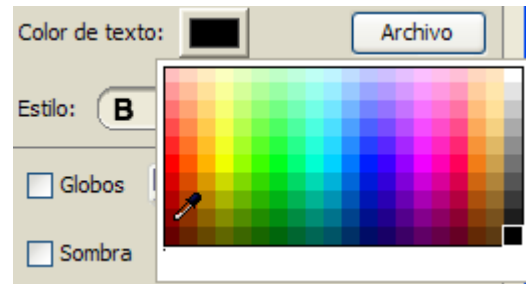
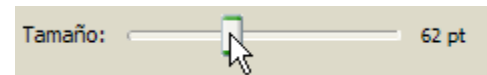


Haga clic en el menú desplegable Fuente para seleccionar una nueva fuente.



Haga clic en el control deslizante Tamaño para agrandar la fuente.

Haga clic en el cuadro Color de texto y elija un nuevo color de texto.



Aparece la duración de este marco en el margen inferior del panel Opciones.

Haga clic en el control deslizante Duración y arrástrelo de manera que el marco aparezca de 2 a 3 segundos, el tiempo suficiente como para que una persona pueda leerlo.



Haga clic en el botón Guardar de la barra de herramientas.



Agregar una transición

Puede agregar transiciones entre los marcos.

Haga clic en la ficha Biblioteca.



Haga clic en el botón Inicio ubicado en el margen superior de la ventana para volver a las categorías principales.



Haga doble clic en la carpeta Transiciones.



Verá todas las vistas previas de las transiciones en miniatura.

Busque la transición que desee utilizar.

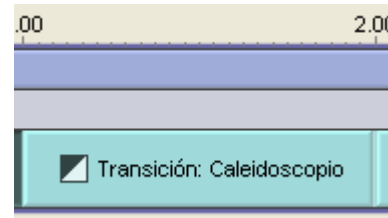
Haga clic para seleccionarla.

Aparecerá una flecha verde en el ángulo inferior derecho.

Haga clic en la flecha verde para agregar la transición a este marco.



El área de vista previa cambiará y se verá la transición en la línea de tiempo que aparecerá en el margen inferior de la ventana.

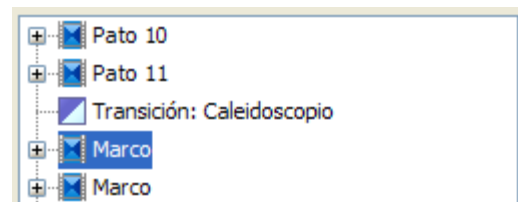


Grabar narración

Puede grabar la narración para una animación. Grabará un informe de noticias en el lugar que elija como fondo.

Verifique que el micrófono esté conectado o que la computadora esté configurada para grabar desde el micrófono interno.

Haga clic en el tercer marco de la Lista de marcos. Este es el marco en el que comienza a hablar el reportero.



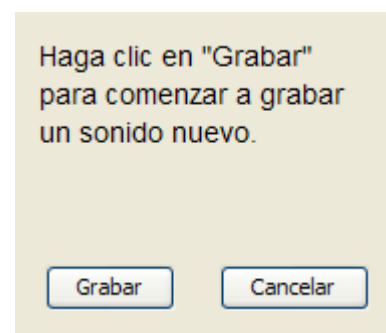
Haga clic en el botón Grabar de la barra de herramientas.



Aparecerá un cuadro de diálogo de grabación.

Piense lo que va a decir. Lo ideal es tener escrito un guión que cree la animación.

Por ejemplo: *Estamos transmitiendo en vivo desde la Gran Esfinge de Giza, donde se ha descubierto una nueva tumba.*



Haga clic en el botón Grabar y hable claramente cerca del micrófono.

Haga clic en el botón Detener cuando haya terminado de grabar.

Aparecerá otro cuadro de diálogo de grabación en el que puede realizar una vista previa de su narración.

Haga clic en el botón Aceptar.

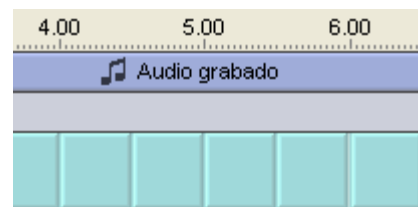
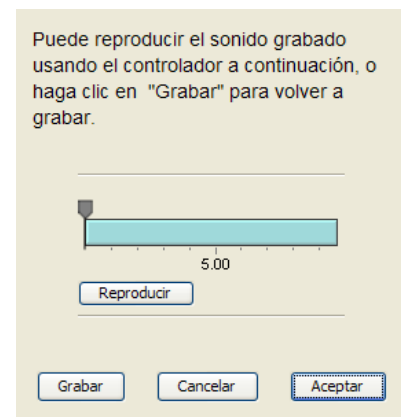
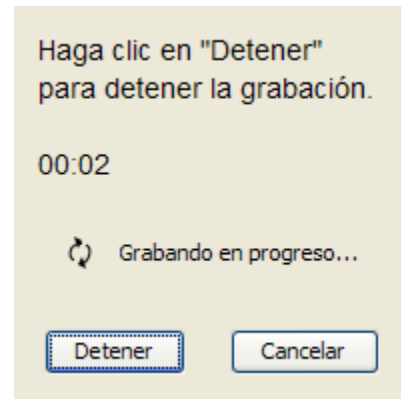
Aparecerá el sonido grabado en la línea de tiempo en el margen inferior de la ventana.

Haga clic en el botón Reproducir para ver la vista previa.

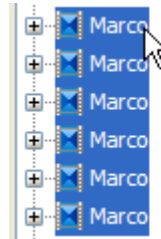
Es posible que su narración dure más que los marcos que se crearon. En este caso, debe duplicar los marcos para que la animación dure más tiempo.

Haga clic en el último marco de la Lista de marcos.

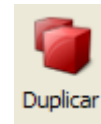
Mantenga presionada la tecla Shift.



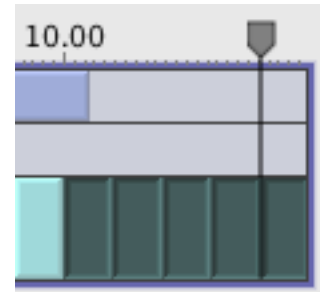
Haga clic en aproximadamente cinco marcos de la lista para seleccionar una serie de marcos.



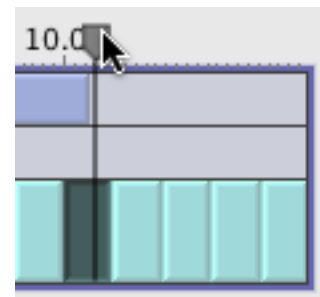
Haga clic en el botón Duplicar de la barra de herramientas.



Siga haciendo clic en el botón Duplicar hasta que vea el espacio vacío después del sonido grabado.



Mueva la barra depuradora hacia el final del sonido grabado. Aparecerá el marco en esta ubicación resaltada en la línea de tiempo y en la Lista de marcos.



Puede eliminar todos los marcos que se encuentren después de éste.

Haga clic en el marco ubicado debajo del marco seleccionado de la Lista de marcos.

Mantenga presionada la tecla Shift.

Haga clic en el último marco de la Lista de marcos.

Vaya al menú Editar y seleccione Eliminar.

Se eliminarán los marcos.

Haga clic en el botón Guardar de la barra de herramientas.



Crear una película

Puede exportar la animación como un archivo de película que puede compartir con otras personas.

Haga clic en el botón Hacer de la barra de herramientas.

Aparecerá el cuadro de diálogo Exportar video.

Haga clic en la opción Presentación.

Aparecerá el cuadro de diálogo Guardar película como.

El nombre del archivo de marcos ya está en el campo Nombre de archivo.

Haga clic en el botón Guardar.

Los marcos crearán la película.

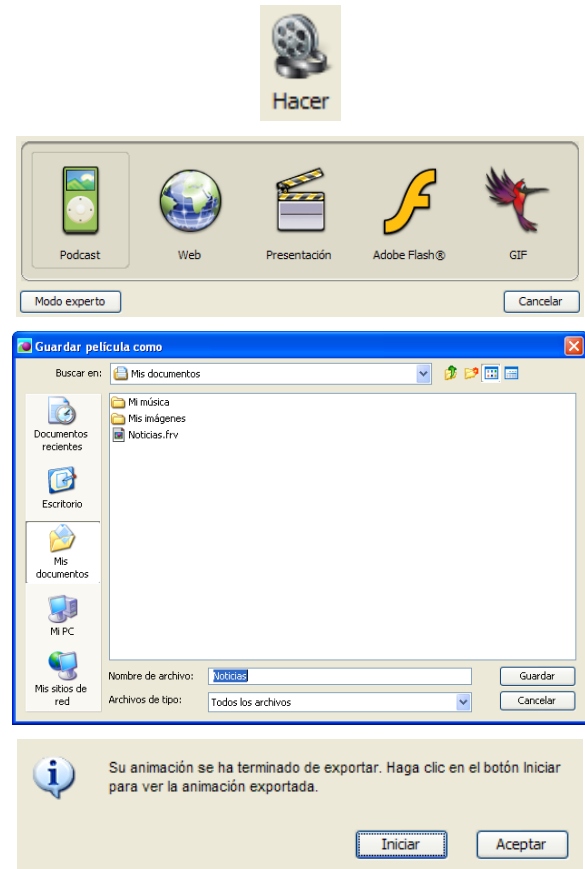
Al finalizar, aparecerá el cuadro de diálogo Exportación finalizada.

Haga clic en el botón Iniciar para ver la película.

Vaya al menú Archivo y seleccione Salir para cerrar QuickTime Player.

Vaya al menú Archivo y seleccione Salir para cerrar los marcos.

Felicidades. Ha creado una película animada con Frames.



Referencias

Las siguientes páginas proporcionan información sobre destrezas específicas con marcos.

Puede encontrar más referencias para los marcos como parte de la colección en línea de Aperitivos en **<http://www.recipes4success.com>**

Capturar marcos desde una cámara DV o USB

Puede capturar marcos desde una cámara de video digital o USB.

Asegúrese de que la cámara esté encendida y conectada a su computadora.

Haga clic en el botón Modo de captura del área Vista previa.



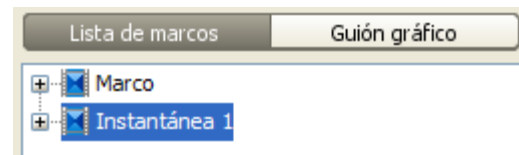
Aparecerá una vista previa de la fuente de video.



Haga clic en el botón Capturar.



Aparecerá un marco nuevo en la Lista de marcos o el Guión Gráfico.



Se agrega un nuevo marco cada vez que hace clic en el botón Capturar.



Al finalizar la captura de marcos, haga clic en el botón Modo de edición en el área Vista previa.

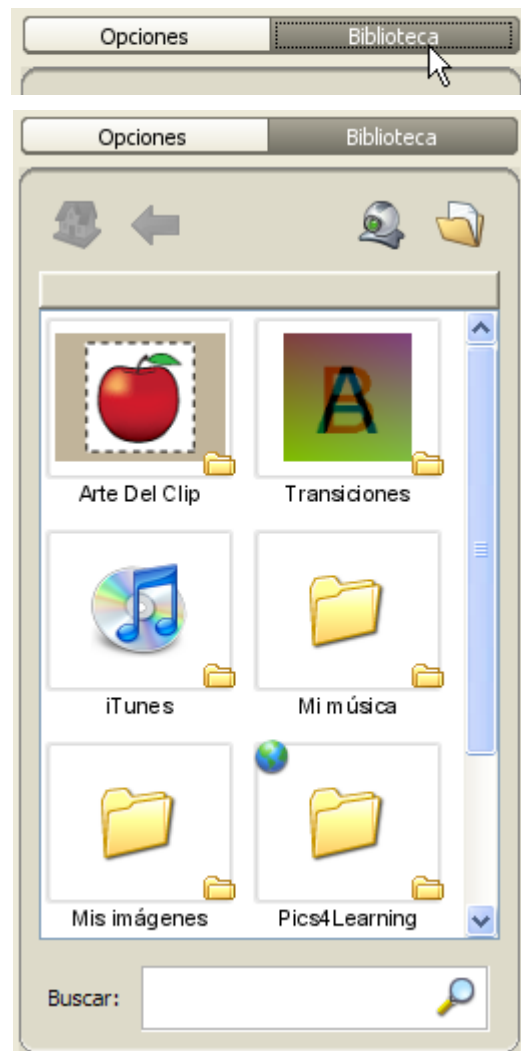
Agregar un sonido de iTunes

Puede agregar sonidos de iTunes a una animación por medio de la Biblioteca.

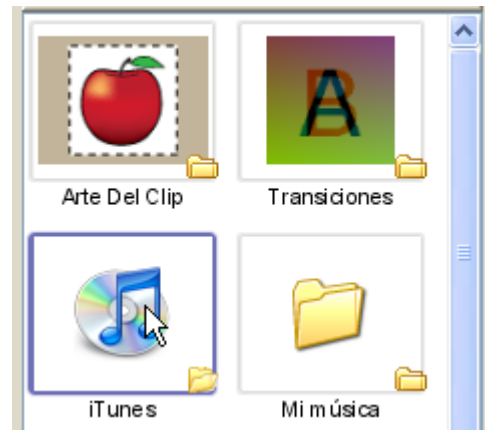
Los sonidos comprados en la tienda iTunes están protegidos y no se pueden agregar a una animación. Estos sonidos aparecerán en la Biblioteca, pero no se podrán seleccionar. Es posible que haya otros sonidos en la biblioteca iTunes con restricciones de propiedad intelectual. El uso de estos sonidos posiblemente esté restringido a 30 segundos, según las Pautas para el uso seguro de contenidos multimedia para fines educativos (*Fair Use Guidelines for Multimedia in Education*).

Haga clic en la ficha Biblioteca.

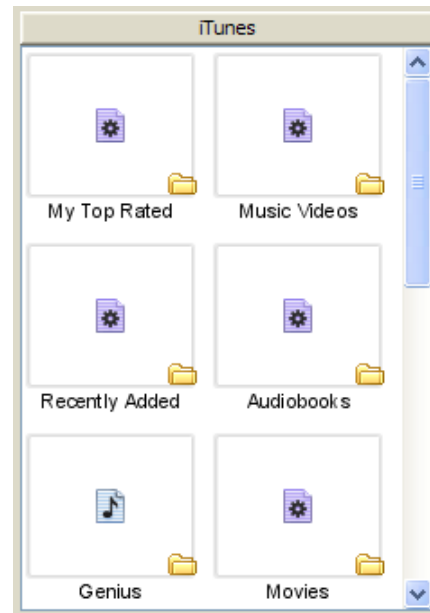
Aparecerá el panel Biblioteca.



Haga doble clic en la carpeta iTunes en el panel Biblioteca.



Aparecerá la biblioteca iTunes.



Haga doble clic en una carpeta para ver los sonidos.

Haga clic en el sonido que desea utilizar.

Puede realizar la vista previa del sonido.

Haga clic en el botón Reproducir en el ángulo inferior izquierdo del sonido.

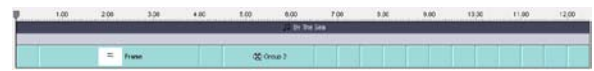


Haga clic en el botón Parar para detener la vista previa del sonido.

Haga clic en el botón Agregar en el ángulo inferior derecho del sonido.



Se agrega el sonido a una pista de sonido en la animación.

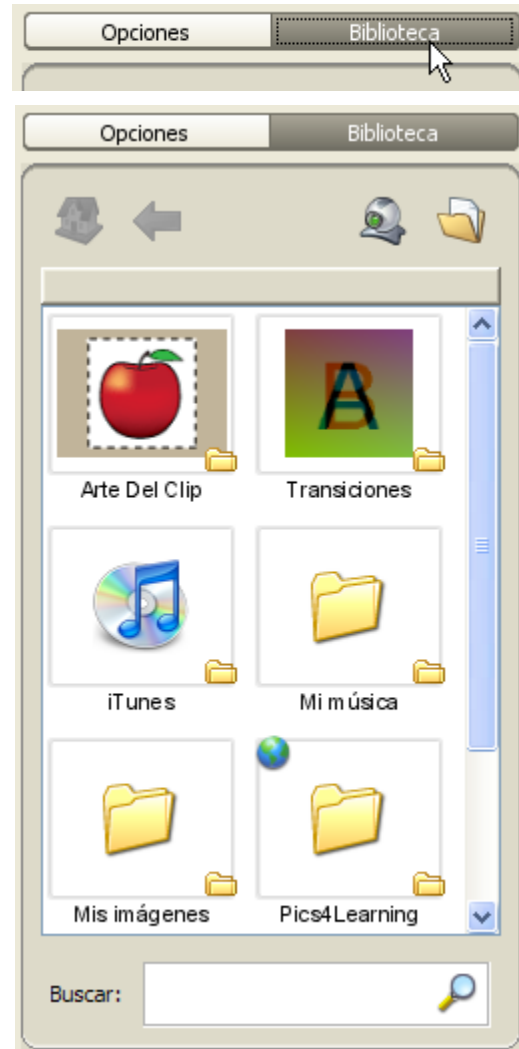


Buscar en la biblioteca

Puede buscar una imagen o sonido en la Biblioteca.

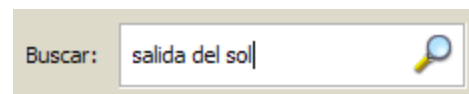
Haga clic en la ficha Biblioteca.

Aparecerá el panel Biblioteca.



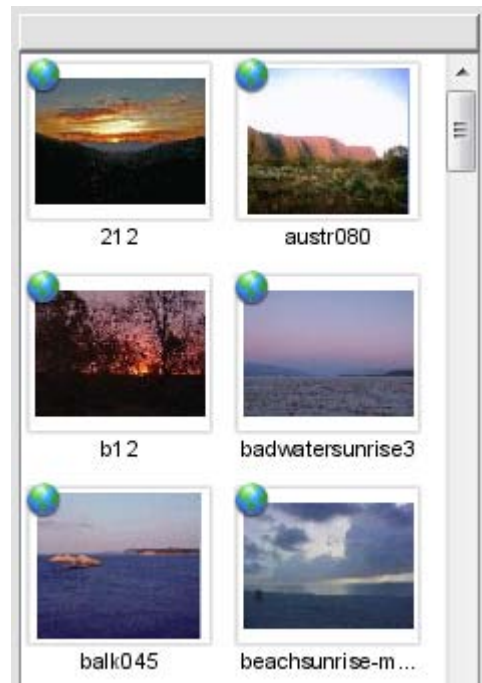
Escriba una palabra clave en el campo Buscar.

Haga clic en el botón Buscar.



Aparecerán las imágenes y los sonidos que coinciden con la palabra clave que escribió.

Nota: Debe tener una conexión a Internet activa para obtener resultados de búsqueda de Pics4Learning.



Haga clic en una imagen o un sonido para seleccionarlo.

Haga clic en el botón Agregar.



Se agregarán las imágenes al marco actual.

Los sonidos se agregarán a la animación a partir del marco actual.

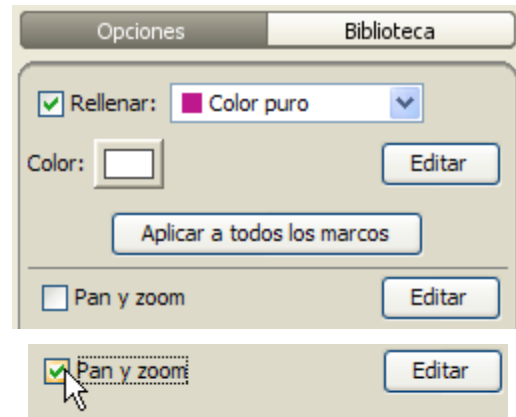
Recorrer y ampliar un marco

Puede configurar el recorrido y la ampliación de un marco específico en una imagen mientras dicho marco se está mostrando.

Haga clic en un marco de la lista de marcos.



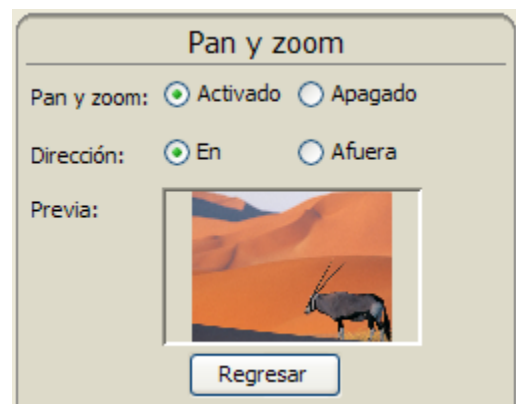
Aparecerán las opciones de marco en el panel Opciones.



Haga clic en la casilla de verificación Pan y zoom.

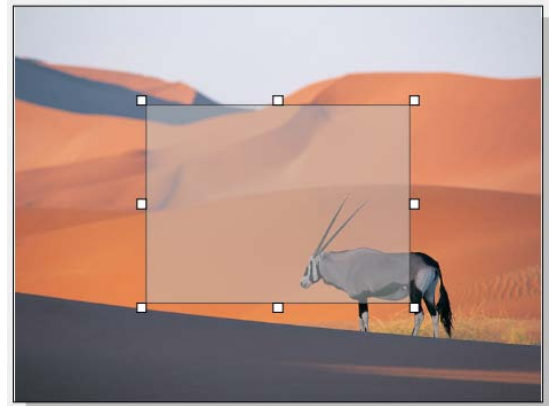
Haga clic en el botón Editar recorrido y ampliación.

Aparecen las opciones Pan y zoom en el panel Opciones.



La vista previa le muestra el efecto.

Verá el área de atención del efecto en el área Vista previa.



Haga clic en el área de atención y arrástrela al lugar deseado sobre la imagen.

Utilice las manijas de escala para cambiar el tamaño del área de atención.



La velocidad del efecto se basa en la duración del marco.

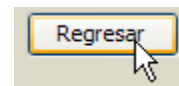
Haga clic en el control deslizante Duración y arrástrelo para modificar la velocidad del efecto.



Haga clic en el botón Reproducir para realizar la vista previa del efecto en el área Vista previa.



Al finalizar la edición del efecto, haga clic en el botón Regresar.

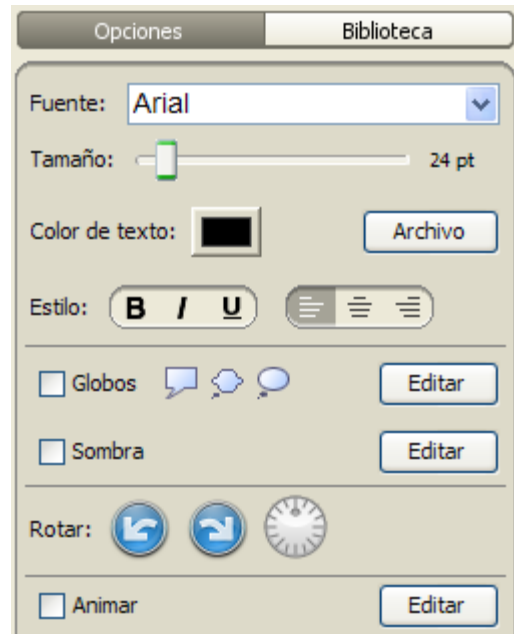


Animar un objeto de texto

Puede animar un objeto de texto.

Haga clic en un objeto de texto para seleccionarlo.

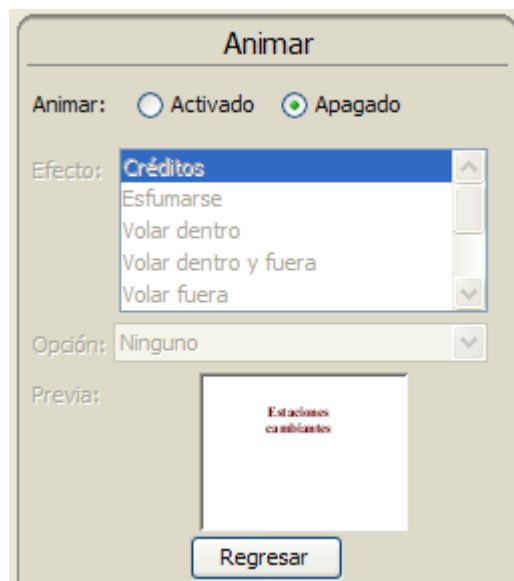
Aparecerán las opciones de texto en el panel Opciones.



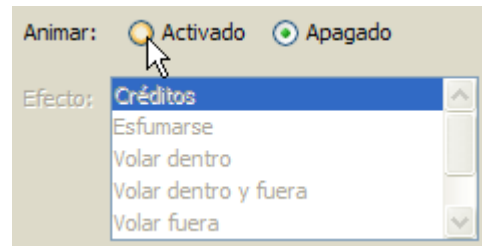
Haga clic en el botón Editar del área Animar.



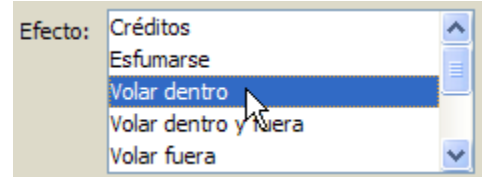
Aparecerá el panel opciones de Animar.



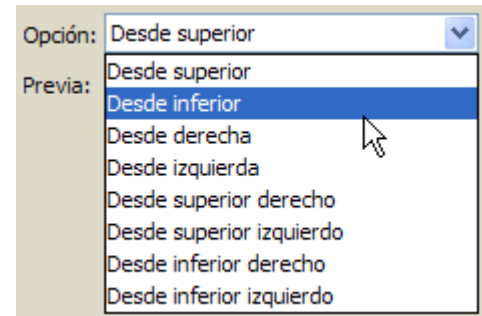
Haga clic en el botón de radio Activado para activar la animación.



Haga clic en una animación en la lista Efecto.



Si el efecto tiene opciones, utilice el menú desplegable Opcion para seleccionar la opción deseada.

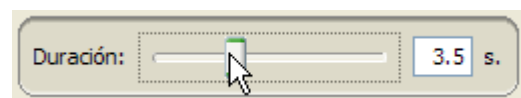


Aparecerá la vista previa de la animación en el área Vista previa.



La animación se reproduce durante el mismo tiempo que dura el marco. Puede cambiar la duración de la animación mediante la modificación de la duración del marco.

Haga clic en el control deslizante Duración y arrástrelo para modificar la duración de la animación.



Haga clic en el botón Reproducir para tener una vista previa de la animación.



Utilizar una clave cromática

Puede definir una clave de color para la animación. La clave cromática hará que determinado color se transparente en las imágenes de la animación. El fondo del marco aparecerá a través de las partes transparentes de las imágenes.

Importe una imagen o una serie de imágenes en su animación.

Seleccione una imagen. Esta imagen se utilizará para definir la clave cromática.

Vaya al menú Editar y seleccione Clave cromática.

Aparece el cuadro de diálogo Clave cromática.

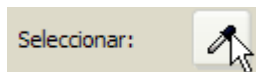


La clave cromática funciona mejor cuando las imágenes se fotografían frente a un fondo de color uniforme. El verde y el azul son los mejores colores de fondo para utilizar la clave de color.

Haga clic en el botón de radio Activado.



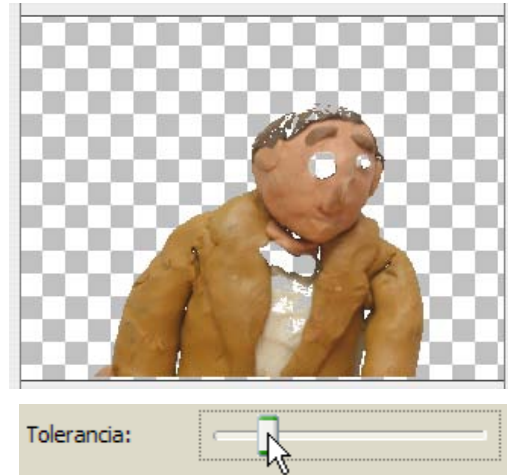
Haga clic en la herramienta Gotero.



Haga clic en el color de la imagen que desee que sea transparente.



El color seleccionado se hará transparente.



Arrastre el control deslizante Tolerancia para ajustar el grado de transparencia de la imagen.

Si el control deslizante se arrastra hacia la izquierda, la imagen será menos transparente.

Si el control deslizante se arrastra hacia la derecha, la imagen será más transparente.

Cuando la imagen tenga el aspecto deseado, haga clic en el botón Aceptar.

La clave cromática se aplicará a todos los objetos de imagen de la animación. La clave cromática no se aplicará a las imágenes utilizadas como relleno de los fondos del marco.

Alinear marcos

Puede utilizar la función Onion Skin para alinear marcos en una animación. Esto resulta útil si se moviera un poco la cámara al tomar las fotografías.

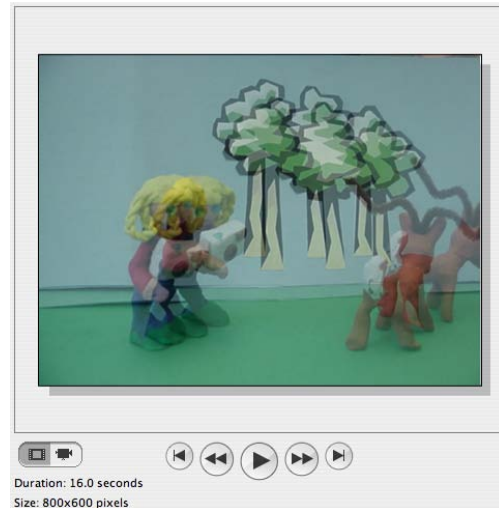
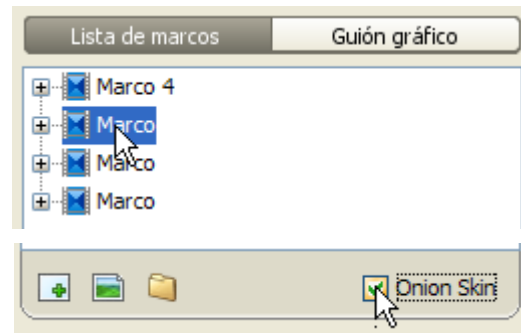
Haga clic en un marco de la Lista de marcos o el Gráfico.

Haga clic en la casilla de verificación Onion Skin.

Aparecerá tanto el marco actual como el marco anterior en el área Vista previa.

Haga clic en los objetos y arrástrelos al área Vista previa para alinear el marco actual con el marco anterior.

Continúe alineando los marcos mediante la selección de marcos de la Lista de marcos o el Gráfico.



Al finalizar la alineación de marcos, desactive la casilla Onion Skin.



Recortar una animación

Puede recortar la totalidad de la animación.

Se utilizan guías para determinar el área de la animación que desea mantener.

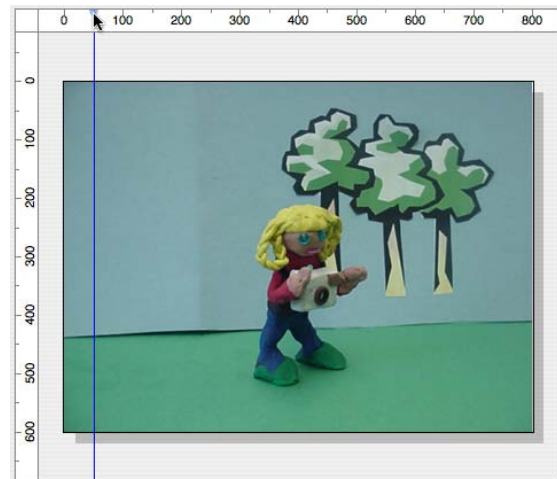
Para crear guías, las reglas deben mostrarse.

Vaya al menú Ver y seleccione Mostrar las reglas.

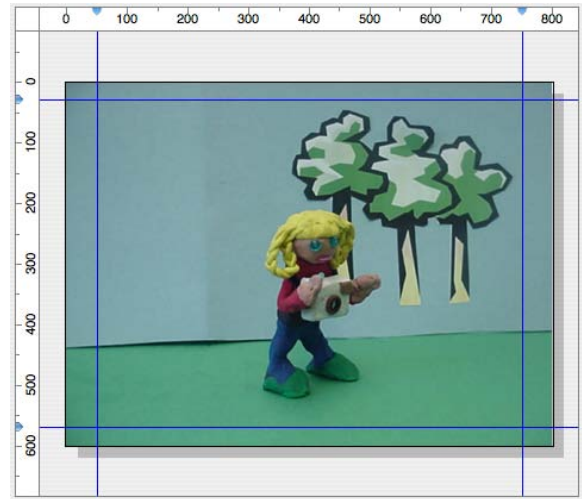
Se ven reglas a lo largo de los márgenes superior e izquierdo del área Vista previa.



Haga clic en la regla para crear una guía.



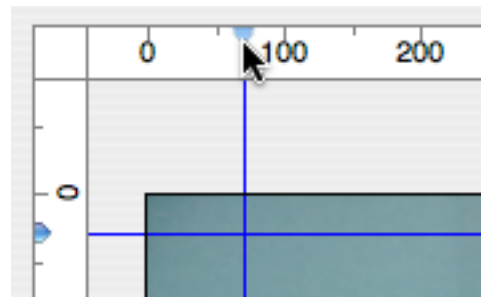
Cree cuatro guías para enmarcar el área que desea mantener. El área fuera de las guías se recortará.



Haga clic en el botón Reproducir para tener una vista previa de la animación y asegurarse de que cada marco aparezca correctamente dentro de las guías.



Haga clic en una manija de guía azul y arrástrela si es necesario ajustar la ubicación de una guía.

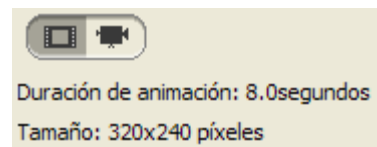


Vaya al menú Ver y seleccione Recortar a guías.

Todos los marcos de la animación se recortarán hasta las líneas de las guías.



Verá las nuevas dimensiones de la animación con los botones de modo.



Cambiar el tamaño de una animación

Puede cambiar las dimensiones de la animación actual.

Las dimensiones actuales de la animación aparecen debajo de los botones de modo en el área Vista previa.

Haga clic en el botón Tamaño en la barra de herramientas para modificar el tamaño de la animación.

Aparecerá el cuadro de diálogo Tamaño de animación.

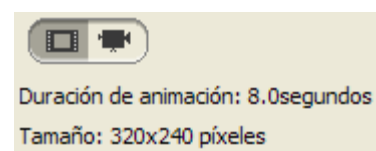
Aparecerá el tamaño actual de la animación en los campos Ancho y Altura.

Escriba las nuevas dimensiones de la animación en los campos Ancho y Altura.

Si no desea cambiar el tamaño de la animación de forma proporcional, desactive la casilla de verificación Limitar proporciones.

Haga clic en el botón Aceptar.

Cambiará el tamaño de la animación. Aparecerá el nuevo tamaño debajo de los botones de modo.

The dialog box has a light beige background. At the top, it shows "Ancho:" with a text box containing "320" and a spinner, and "Altura:" with a text box containing "240" and a spinner. Below these are two checkboxes: "Limitar proporciones" (checked) and "Cambiar tamaño de lienzo únicamente" (unchecked). At the bottom are three buttons: "Revertir", "Cancelar", and "Aceptar".This is another instance of the "Tamaño" dialog box, identical to the one above, showing the same fields and controls.

Cambiar el idioma del programa

Puede trabajar en marcos en inglés, español o francés.

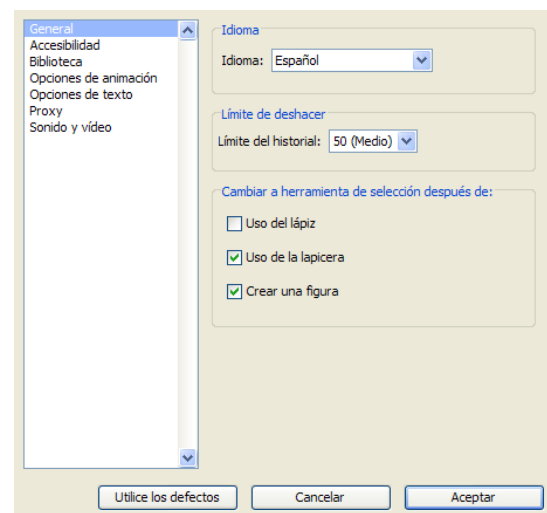
En Macintosh:

Vaya al menú Marcos y seleccione Preferencias.

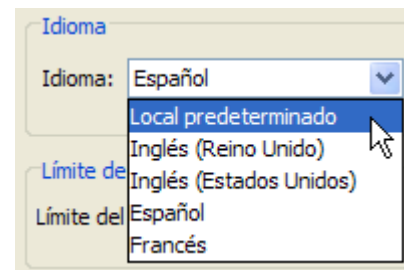
En Windows y Linux:

Vaya al menú Editar y seleccione Preferencias.

Aparece el cuadro de diálogo Preferencias.



Haga clic en el menú desplegable Idioma y seleccione un idioma.



Seleccione la opción Local predeterminado para que el programa se inicie en el mismo idioma que el sistema operativo.

Haga clic en el botón Aceptar.

La siguiente vez que inicie Frames, el programa estará en el idioma seleccionado.

Utilice el sistema de ayuda

Frames posee un sistema de ayuda, en el que se responden las preguntas relativas a las prestaciones y funciones del programa.

Para acceder a la ayuda, vaya al menú Ayuda y seleccione Frames Ayuda.

Se abre el sistema de ayuda en una ventana nueva.

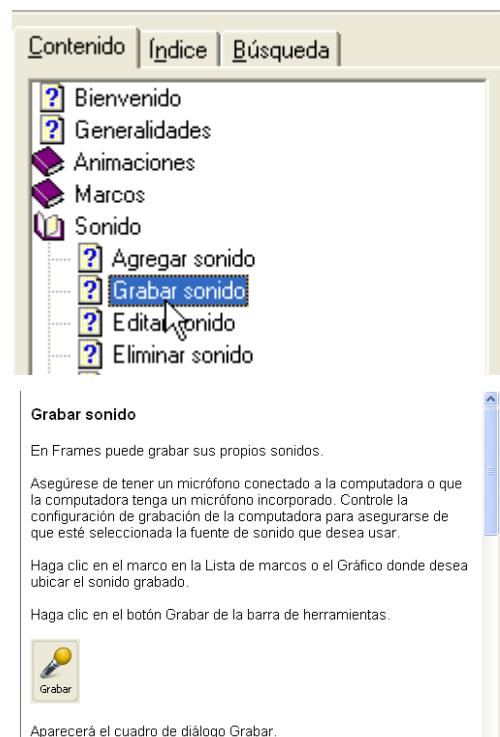


Examinar el índice

Puede examinar el contenido de la Ayuda.

Haga clic en un tema de la ficha Contenido.

El tema aparece en el recuadro de la derecha.



Haga clic en un libro para ver los temas correspondientes.

Haga clic en el tema que desea leer.

El tema se abre en el recuadro de la derecha.

Buscar

Si está buscando referencias a una palabra determinada, puede hacerlo por instancias de esa palabra en la Ayuda.

Haga clic en la ficha Búsqueda.

Haga clic en el campo que aparece debajo de la ficha buscar. Escriba el tema que desea buscar.

Pulse la tecla Retorno/Enter del teclado.

Los resultados de la búsqueda aparecen debajo del campo de búsqueda.

Haga clic en el tema que desea leer. Aparece en el recuadro de la derecha.

Cierre la ventana Ayuda cuando haya terminado de usar el sistema de ayuda.

The image contains two screenshots of a software help window. The top screenshot shows the 'Búsqueda' (Search) tab selected. Below the tab, there is a label 'Escriba la palabra clave a buscar:' followed by an empty text input field. To the right of the input field is a button labeled 'Enumerar temas'. The bottom screenshot shows the same window after a search. The input field now contains the word 'sonido'. Below the input field, there is a label 'Seleccione qué tema mostrar:' followed by a list box containing five items: 'Agregar sonido', 'Agregar sonido de iTunes', 'Barra de herramientas', 'Buscar en la Biblioteca', and 'Cambiar la ubicación del sonido'. A blue vertical bar is visible on the right side of the list box, indicating it is scrollable.